NES-PX-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

INSTRUCTION MANUAL

ocean

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

© King Features Syndicate, Inc.

Precautions

1) Always turn the power off before inserting or removing the Game Pak from your Nintendo Entertainment System.

2) This is a high-precision game. It should not be stored in very hot or cold places. Never hit it, drop it, or take it apart.

3) Avoid touching the connectors, and do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.

4) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

PRINCE VALIANT

Not satisfied with being a Prince, Valiant wants to become a knight. Only King Arthur can bestow this honour, to any who prove themselves worthy by deed.

He must find the legendary Viking Ring of Peace and take it to Arthur's palace at Camelot.

The quest begins in treacherous marshland, where every step is potentially lethal. Armed with a mere crossbow, the prince must fight his way through a vast forest, inhabited by cut-throats and thieves, down into the underground caverns, through the deadly maze to the ring's resting place. Now he must cross the stormy sea and battle the hostile viking armada to reach Camelot.

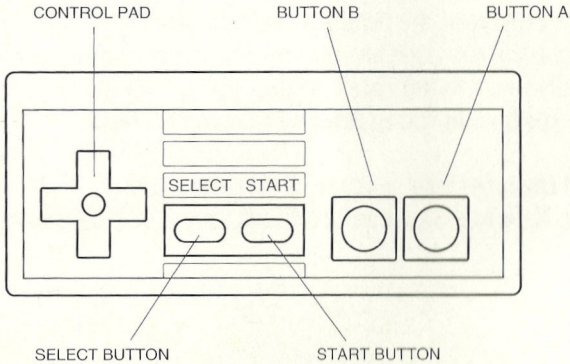
Arthur's Hall lies beyond the labyrinthine maze of corridors and passageways... will Prince Valiant make it and fulfil his dream of knighthood?

GETTING STARTED

To start Prince Valiant:
Insert the Prince Valiant Game Pak and turn on your Nintendo Entertainment System.
After a few seconds, press the START button to begin the game.

CONTROLS

START - Press START to begin.



(DURING GAME)

LEVELS 1, 3, 5

BUTTON A	Jump
BUTTON B	Throw dagger
CONTROL PAD RIGHT	Run right
CONTROL PAD LEFT	Run left
CONTROL PAD DOWN	Duck/Exit room via door
CONTROL PAD UP	Enter room through door
START BUTTON	Pause mode
SELECT BUTTON	Change options whilst in pause mode

LEVEL 2

BUTTON A	Fire arrows
CONTROL PAD	Press UP, DOWN, LEFT or RIGHT to move in the appropriate direction
START BUTTON	Pause mode
SELECT BUTTON	Change options whilst in pause mode

LEVEL 4

BUTTON A	Fire cannon
BUTTON B + CONTROL PAD LEFT	Move one cannon to the left
BUTTON B + CONTROL PAD RIGHT	Move one cannon to the right
CONTROL PAD LEFT	Fine adjust cannon left
CONTROL PAD RIGHT	Fine adjust cannon right
CONTROL PAD UP	Move cross-hairs up
CONTROL PAD DOWN	Move cross-hairs down

CONTROLS (during pause mode)

BUTTON A + B	Quit game
START	Continue game
SELECT	Change Options

STATUS DISPLAY

SCORE Points are awarded for defeating baddies and collecting tokens, objects and bonuses.

ENERGY Displayed in bar-form. Whenever Valiant is hit by arrows, spears or baddies the energy bar will go down as his energy is depleted.

LIVES Indicates the number of lives remaining and is displayed in the middle of the status line.

TOKENS Collect and use these to gain extra points, lives and energy. The amount collected is registered here.

TIME Displays time remaining to complete the current level.

GAMEPLAY

Prince Valiant has five treacherous levels to complete if he is to win his knighthood.

The quest begins in the marshes. The path is broken and seemingly impossible to cross. Watch out for hidden trap- doors and disappearing stones, you must time

Valiant's movements to avoid these and the archers hiding in the trees.
Use all his ducking and fighting skills to beat off numerous enemies and defeat the end of level guardians.

The Prince emerges unscathed from the marshes, only to find himself in a large and dangerous forest. Armed with a crossbow, Valiant must fight off hordes of depraved cut throats and find a way out.

A cunningly laid trap plunges Valiant deep into a vast subterranean cavern. He must pass through a maze, which is riddled with deadly surprises, in order to recover the Viking Ring of Peace from the skeleton of a viking warrior.

With the ring in his grasp, the Prince sets sail for Camelot determined to claim his knighthood. The seas are rough and hostile sea vikings attack the ship. He is unable to outrun their longboats and must use his meagre weaponry in a fight to the end in order to reach safety.

Prince Valiant, battle-scarred and weary, arrives at Camelot.
However, only trouble greets him. He is thrown into the dungeons by disbelieving guards. Escaping from his cell, the Prince sets off through labyrinthine corridors and passageways. He is near the end of his strength and

must find King Arthur's banqueting hall - there he will fulfil his dream.

PLAYING TIPS

Collect all tokens, objects and especially bonuses.

Large baddies, such as snakes and bats, must be destroyed.

Beware of hidden traps.

Remember - time is running out and things aren't always what they seem.

WARNING

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

PRECAUTIONS

1) Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

2) Ceci est un jeu de haute précision. Il doit ne pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.

4) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.

PRINCE VALIANT

Non content d'être un prince, Valiant veut devenir chevalier. Le roi Arthur peut seul conférer cet honneur à ceux qui ont prouvé leur courage.

Valiant doit trouver le légendaire Anneau de Paix des Vikings, et le rapporter au château du roi Arthur à Camelot.

Sa recherche commence dans un marécage périlleux, où chaque pas peut mener à la mort. Armé de sa seule arbalète, le prince doit se frayer un chemin à travers une vaste forêt, remplie de brigands sanguinaires.

Il doit descendre dans des cavernes, et traverser un labyrinthe effroyable pour arriver à l'anneau. Ensuite, il lui faut traverser une mer en tempête et se battre contre une flotte de Vikings ennemis pour atteindre Camelot.

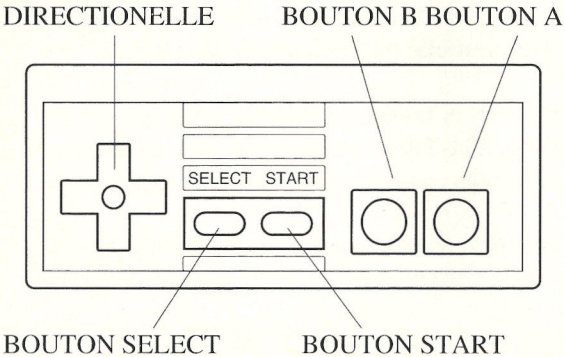
La grande salle du château d'Arthur se trouve au bout d'un dédale de couloirs et de passages... le prince Valiant arrivera-t-il à réaliser son rêve et à être fait chevalier?

CHARGEMENT

Insérer la cartouche comme d'habitude.
Pour commencer la partie: Introduisez la cartouche de jeu Prince Valiant dans votre console NES et mettez celle-ci sous tension.

COMMANDES

DEPART - Appuyer sur START



(Pendant le jeu)

NIVEAUX 1, 3 et 5

Bouton A	Sauter
Bouton B	Lancer le poignard
Manette à droite	Courir vers la droite
Manette à gauche	Courir vers la gauche
Manette en bas	Se baisser/sortir par la porte
Manette en haut	Entrer par la porte
Bouton START	Pause
Bouton SELECT	Changer les options pendant la pause

NIVEAU 2

Bouton A	Lancer des flèches
Manette de direction	Dirige le prince dans la direction correspondante: haut, bas, gauche ou droite.
Bouton START	Pause

Bouton SELECT	Changer les options pendant la pause

NIVEAU 4

Bouton A	Tirer un coup de canon
Bouton B + Manette à gauche	Déplacer un canon vers la gauche
Bouton B + Manette à droite	Déplacer un canon vers la droite
Manette à droite	Réglage fin du canon vers la droite
Manette à gauche	Réglage fin du canon vers la gauche
Manette en bas	Déplacer la lunette de visée vers le bas
Manette en haut	Déplacer la lunette de visée vers le haut

COMMANDE (En mode pause)

Boutons A + B	Quitter le jeu
Bouton START	Continuer le jeu
Bouton SELECT	Changer les options

AFFICHAGE DE LA SITUATION

SCORE Des points sont attribués lorsqu'on tue les ennemis et qu'on prend des jetons, des objets et des bonus.

ENERGIE Se présente sous forme de barre. Lorsque Valiant est touché par une flèche, une lance ou un ennemi, la barre d'énergie baisse.

VIES Indique le nombre de vies qui restent; affiché au milieu de la ligne de situation

JETONS A attraper et à utiliser pour gagner des points, des vies et de l'énergie en plus. Le nombre de jetons est affiché à cet endroit.

TEMPS Indique le temps qui reste pour finir le niveau actuel.

LE JEU

Le Prince Valiant doit passer par cinq niveaux périlleux pour gagner son grade de chevalier.

La quête commence dans les marécages. Le chemin disparaît et semble impossible à traverser. Attention aux pièges cachés et aux pierres qui disparaissent, il faut calculer les mouvements de Valiant pour éviter ces dangers, ainsi que les archers cachés dans les arbres. Utiliser son habileté à esquiver et se battre pour vaincre les nombreux ennemis et battre les gardiens de fin de niveau.

Le prince sort vainqueur des marécages pour se retrouver dans une immense forêt dangereuse. Armé d'une arbalète, Valiant doit repousser des hordes de brigands sanguinaires et trouver comment en sortir.

Un piège préparé avec fourberie plonge Valiant dans une vaste caverne souterraine. Il doit passer à travers un labyrinthe, bourré de surprises redoutables, afin de prendre l'Anneau de la Paix sur le squelette d'un guerrier Viking.

L'anneau en sa possession, le Prince prend la mer vers Camelot, bien décidé à revendiquer le titre de chevalier. La mer est mauvaise et des Vikings attaquent le

navire. Il est incapable d'échapper à leurs drakkars et doit utiliser le peu d'armes dont il dispose dans un combat à mort s'il veut sortir de danger.

Le prince Valiant, éreinté par ses nombreuses batailles, arrive à Camelot. Mais il n'est pas au bout de ses peines. Il est jeté aux oubliettes par des gardes méfiants. S'échappant de sa cellule, il arpente un dédale de couloirs et de passages. Au bout de ses forces, il doit trouver la grande salle du château du roi Arthur - c'est là que ses rêves deviendront réalité.

ASTUCES ET CONSEILS

Prendre tous les jetons, les objets et surtout les bonus.

Les plus grandes créatures ennemies, comme les serpents et les chauves-souris, doivent absolument être détruites.

Attention aux pièges cachés.

Attention - le temps s'écoule et les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent.

ATTENTION
A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de details.

WAARSCHUWING

1. Let er op dat het Nintendo Entertainment System uit staat als je deze cassette er in doet of er uit haalt.

2. Deze cassette is een uiterst gevoelig precisieprodukt. Bescherm hem daarom tegen te hoge of te lage temperaturen of harde schokken en stoten. Bewaar hem bij kamertemperatuur en probeer nooit hem uit elkaar te halen.

3. Raak de electrische contacten niet aan en voorkom dat deze nat worden, anders ontstaan er storingen in de elektronica. Steek nooit je vingers of metalen voorwerpen in de openlng van de aansluiting.

4. Probeer nooit de cassette schoon te maken met benzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.

PRINCE VALIANT

Valiant is niet tevreden met het feit dat hij een prins is en wil een ridder worden. Alleen Koning Arthur kan deze titel uitgeven aan hen die zichzelf door hun daden waardig doen blijken.

Hij moet de legendarische Normaanse Ring van de Vrede zoeken en deze naar het paleis van Koning Arthur in Camelot brengen.

De speurtocht begint in het verraderlijke moerasland waar elke stap zijn dood kan betekenen. Alleen met een kruisboog gewapend, moet de prins zich een weg door een enorm woud vechten, vol van moordenaars en dieven.

Naar beneden de ondergrondse grotten in, door het levensgevaarlijke doolhof naar de plaats waar de ring zich bevindt. Nu moet hij de stormachtige zee over en de vijandige Normaanse Armada bevechten om Camelot te bereiken.

De Zaal van Koning Arthur ligt achter het doolhof van gangen en deuren...zal het Prins Valiant lukken zijn droom te verwezenlijken en ridder te worden?

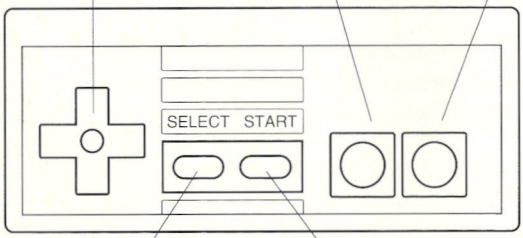
LADEN

Stop de cassette er op de normale manier in
Om Prince Valiant te starten:
Doe de cassette met Prince Valiant in het Nintendo Entertainment System en zet dit aanm
Druk na enkele seconden op de startknop om met het spel te begininen.

CONTROLLERHANDELINGEN

START-Druk op START om te beginnen.

VIERPUNTSDRUKTOETS B KNOP A KNOP



SELECTKNOP STARTKNOP

(TIJDENS HET SPEL)

NIVEAUS 1, 3, 5

TOETS A	Spring
TOETS B	Gooi dolk
VIERPUNTSDRUKTOETS RECHTS	Ren naar rechts
VIERPUNTSDRUKTOETS LINKS	Ren naar links
VIERPUNTSDRUKTOETS OMLAAG	Buk/verlaat kamer via deur
VIERPUNTSDRUKTOETS OMHOOG	Ga kamer via deur binnen
START-TOETS	Pauze
SELECT-TOETS	Verander de opties tijdens de pauze

NIVEAU 2

TOETS A	Schiet pijlen
VIERPUNTSDRUKTOETS	Druk OMHOOG, OMLAAG, LINKS of RECHTS in om de betreffende richting op te gaan
START-TOETS	Pauze

SELECT-TOETS	Verander de opties tijdens de pauze

NIVEAU 4

TOETS A	Vuur kanon af
TOETS B + VIERPUNTSDRUKTOETS LINKS	Verzet een kanon naar links
TOETS B + VIERPUNTSDRUKTOETS RECHTS	Verzet een kanon naar rechts
VIERPUNTSDRUKTOETS LINKS	Fijnafstelling kannon links
VIERPUNTSDRUKTOETS RECHTS	Fijnafstelling kannon rechts
VIERPUNTSDRUKTOETS OMHOOG	Verzet dradenkruis naar omhoog
VIERPUNTSDRUKTOETS OMLAAG	Verzet dradenkruis naar omlaag

CONTROLLERHANDELINGEN (tijdens de pauze)

TOETS A + B	Stop het spel
START	Ga door met het spel
SELECT	Verander de opties

STATUS WEERGAVE

SCORE Er worden punten gegeven voor het verslaan van slechterikken en het verzamelen van bonnen, objecten en bonussen.

ENERGIE Weergegeven in staafvorm. Steeds als Valiant door pijlen, speren of slechterikken wordt geraakt, wordt de energiestaaf korter naarmate zijn energie wordt opgebruikt.

LEVENS Geeft het aantal beschikbare levens aan en wordt in het midden van de statuslijn weergegeven.

BONNEN Verzamel en gebruik deze extra punten, levens en energie. Het verzamelde aantal wordt hier bijgehouden.

TIJD Geeft de tijd weer die over is om het huidige niveau af te maken.

HET SPEL

Prins Valiant moet vijf verraderlijke niveaus afmaken om ridder te worden.
Zijn tocht begint in de moerassen. Het pad is opgebroken en lijkt

onbegaanbaar. Kijk uit voor verborgen valluiken en verdwijnende stenen. Je moet de bewegingen van Valiant zó uitkienen dat deze worden vermeden en ook de boogschutters in de bomen. Gebruik al zijn buk- en vechtvaardigheden om talloze vijanden af te slaan en de schildwachten aan het eind van het niveau te verslaan.

Als de Prins ongeschaafd de moerassen uitkomt, bevindt hij zich in een groot en gevaarlijk woud. Gewapend met een kruisboog moet Valiant hordes ontaarde moordenaars af weten te slaan en een uitgang vinden.

Via een slim gelegde val stort Valiant in een enorme onderaardse grot. Om de Normaanse Ring van de Vrede van het skelet van een Normaanse strijder te ontfutselen moet hij door een doolhof heen dat vol zit met levengevaarlijke verrassingen.

Met de ring in zijn bezit stevent de Prins op Camelot af, vastberaden om zijn ridderschap op te eisen. De zeeën zijn woest en vijandige Normannen vallen het schip aan. Hun Vikingschepen halen hem in en hij moet zijn armzalige wapens gebruiken in een gevecht tot het einde om in veiligheid te komen.

Gehavend en vermoeid door het gevecht komt Prins Valiant op Camelot aan. Daar wachten hem echter nog meer problemen. Hij wordt door ongelovige schildwachten in de kerkers gegooid. Hij ontsnapt uit zijn cel en gaat door doolhofgangen en deuren op weg. Hij is aan het einde van zijn krachten en moet de banketzaal van Koning Arthur vinden - daar zal zijn droom tot vervulling worden gebracht.

SPEELTIPS

Verzamel alle bonnen, objecten en vooral de bonussen.

Grote slechterikken, zoals slangen en vleermuizen, moeten worden vernietigd.

Kijk uit voor verborgen vallen.

Denk eraan - de tijd dringt en dingen zijn soms niet wat ze lijken.

WAARSCHUWING
GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo .....niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Y A 21021

OCEAN EUROPE LTD.

DISTRIBUE PAR : ECUDIS S.A.
47, Chemin des Bruyères - BP 262
69152 DECINES-CHARPIEU Cedex

Tél. (33) 72.02.59.00 - Fax (33) 78.49.47.48 - Telex : 301 176 F

PRINTED IN JAPAN

IMPRIME AU JAPON

© King Features Syndicate, Inc.